

PADRE DE FAMILIA



EL VIDEOJUEGO

Más brutal que en la TV



SLES-54126

"PS", "PlayStation", "△○×□" and "DUALSHOCK" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All Rights Reserved.

Family Guy™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Twentieth Century Fox Television, Family Guy y sus logotipos asociados son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation. 2K Games, el logotipo de 2K, y Take-Two Interactive Software son marcas comerciales de Take-Two Interactive Software. Desarrollado por High Voltage. High Voltage y el logotipo de High Voltage son marcas comerciales registradas de High Voltage Software, Inc. Usa Bink Video. Copyright © 1997-2006 por RAD Game Tools, Inc. Todos los derechos reservados.

5026555305655



Precauciones

• Este disco compacto contiene software para el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2. Nunca lo use en otro sistema, pues podría dar lugar a daños irreparables. • Este disco cumple únicamente las pautas técnicas de PlayStation®2 para los países que usan el sistema de video PAL y no deberá usarse en los modelos de PlayStation®2 conformes con otras pautas técnicas. • Para asegurar su correcto uso, lea atentamente el manual de instrucciones de la PlayStation®2. • Introduzca el disco en la consola PlayStation®2 con la superficie del título orientada hacia arriba, sujetándolo por los extremos y sin tocar la superficie. • Manténgalo siempre limpio y procure no rayarlo. • Si se ensucia, límpiolo cuidadosamente con un paño suave y seco. • Evite la exposición directa del disco a fuentes de calor, luz solar directa o humedad excesiva. • No intente usar discos combados o rayados, o aquellos a los que se haya aplicado algún tipo de adhesivo, pues podría dar lugar a un funcionamiento defectuoso.

Recomendaciones en materia de salud

• Procure descansar unos 15 minutos por cada hora que juegue con la consola. • No la use si está muy cansado o si ha dormido poco. • Juegue siempre en habitaciones bien iluminadas y manténgase todo lo lejos de la pantalla que le permita el cable. En condiciones normales, puede que ciertas personas experimenten ataques epilépticos al quedar expuestas a luces o formas luminosas centelleantes, lo que les hace susceptibles de sufrir ataques mientras ven la televisión o usan videojuegos. • Incluso aquellos jugadores que no hayan sufrido jamás ataques epilépticos pueden padecer de epilepsia sin saberlo. Consulte a su médico antes de usar un videojuego si sufre de epilepsia o si experimenta mareos, vista borrosa, espasmos musculares u otro tipo de movimientos involuntarios, desorientación, confusión o convulsiones.

USO ILEGAL

Tanto la reproducción íntegra o parcial de este producto como el uso de marcas comerciales registradas sin las autorizaciones pertinentes son constitutivos de delito. El uso ilegal es perjudicial tanto para los consumidores como para los creadores, editores y vendedores del producto. Si sospecha que este producto es una copia carente de autorización o tiene información sobre algún producto pirata, sírvase dirigirse al número del Servicio de atención al cliente que aparece en la contraportada de este manual.

En la última página de este manual encontrará el número de teléfono de atención al cliente (Customer Service Numbers).

¿Qué es el sistema de clasificación por edades PEGI?

PEGI es la abreviatura de Pan European Games Information (Información paneuropea sobre juegos). Se trata del sistema europeo de clasificación por edades (excepto en los lugares donde, por ley, se aplican otras clasificaciones). PEGI se basa en dos indicadores distintos que se complementan entre sí. El primero consta de categorías de edad:



El segundo se compone de diferentes iconos que describen el contenido del juego. Cada juego contará con aquellos iconos que mejor reflejen su contenido. La clasificación por edades se basa en la intensidad del contenido. Los iconos son los siguientes:



VIOLENCIA

PALABRAS
MALSONANTES

TERROR

SEXO O DESNUDOS

DROGAS

DISCRIMINACIÓN

PEGI permitirá a padres y compradores elegir aquellos juegos que mejor se adapten a la edad del jugador. Visite <http://www.pegi.info> para más información.

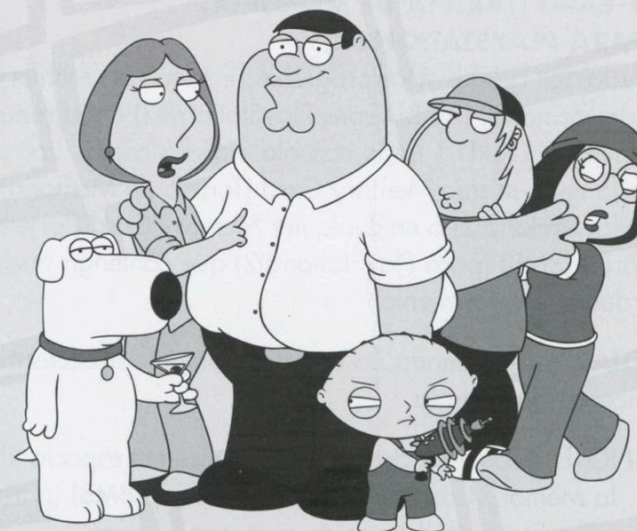
SLES-54126

1 jugador • Memory card (tarjeta de memoria) (8MB) (para PlayStation®2): 299KB como mínimo
• Compatible con mando analógico: todos los botones • Compatible con la función de vibración

Family Guy™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation.
Programas pertenecientes a la biblioteca © 1997-2006 Sony Computer Entertainment Inc. con licencia exclusiva para Sony Computer Entertainment Europe.
PRODUCTO DESTINADO ÚNICAMENTE AL USO DOMÉSTICO. Quedan prohibidos la reproducción, adaptación, alquiler, préstamo, reventa, uso en máquinas recreativas, cobro por uso, radiodifusión, exposición pública y transmisión, acceso o uso por Internet, cable o cualesquiera otros medios de telecomunicación sin la autorización correspondiente. Queda prohibida la distribución o extracción de este producto en su integridad o de cualquier marca comercial u obra protegida por copyright que conforme este producto. Publicado por Take-Two Interactive Software. Creado por Eutechnyx Limited.

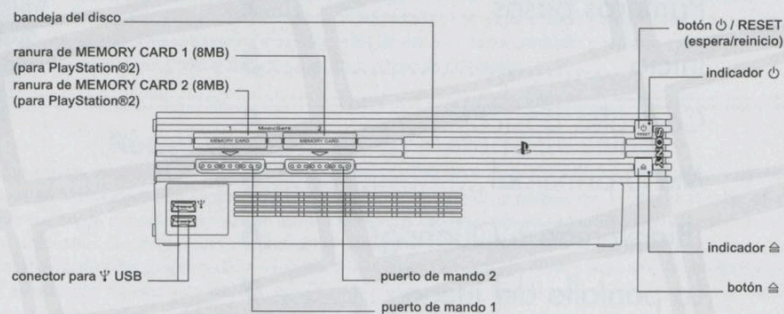
Índice

Primeros pasos	2
Inicio	3
Controles básicos.....	4
Menú principal	5
¡Bienvenido a Quahog!.....	6
La pantalla del juego	7
Controles de los personajes	9
Objetos para recoger	12
El arsenal de Stewie	13
Escenas delirantes	15
Créditos.....	16
Notas	22
Garantía.....	23
Servicio técnico	24



Family Guy™ & © 2006 Twentieth Century Fox Film Corporation. Todos los derechos reservados. Twentieth Century Fox Television, Family Guy, y sus logotipos asociados son marcas comerciales registradas o marcas comerciales de Twentieth Century Fox Film Corporation.

Primeros pasos



Configura el sistema de entretenimiento informático PlayStation®2 siguiendo las indicaciones dadas en su manual de instrucciones. Comprueba que el interruptor principal MAIN POWER (situado en la parte posterior de la consola) esté encendido. Pulsa el botón ⏻/RESET (reinicio). Cuando se ilumine el indicador [STANDBY] (espera) en verde, pulsa el botón de luz y la bandeja del disco se abrirá. Coloca el disco de Family Guy en la bandeja del disco con el lado impreso hacia arriba. Vuelve a pulsar el botón de luz y la bandeja del disco se cerrará. Conecta los mandos de juego y demás periféricos según corresponda. Sigue las instrucciones que aparezcan en pantalla y consulta este manual para obtener más información sobre cómo jugar.

MEMORY CARD (TARJETA DE MEMORIA) (8MB) (PARA PLAYSTATION®2)

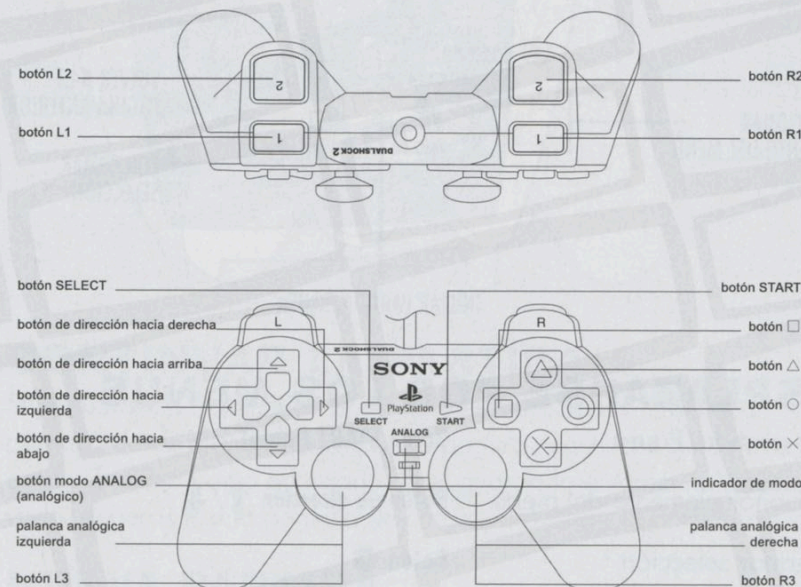
Para guardar los ajustes y los progresos, inserta una Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation®2) en la ranura para MEMORY CARD 1 de la consola. Puedes cargar una partida guardada en la misma Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation®2) o en cualquier Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation®2) que contenga partidas guardadas anteriormente.

NOTA: Se recomienda no introducir ni extraer accesorios tras encender la consola.

NOTE: Asegúrate de que tienes suficiente espacio libre en la Memory Card (Tarjeta de Memoria) (8MB) (para PlayStation®2) antes de empezar a jugar.

Inicio

MANDO ANALÓGICO (DUALSHOCK®2) CONFIGURACIONES



NOTA: Este título no es compatible con el mando digital.

Controles básicos



DESPLAZARSE POR LOS MENÚS

Iniciar partida/Pausa	Botón START (inicio)
Seleccionar elemento del menú	Botón de dirección ↑/↓
Confirmar selección	Botón X
Volver a la página anterior	Botón △

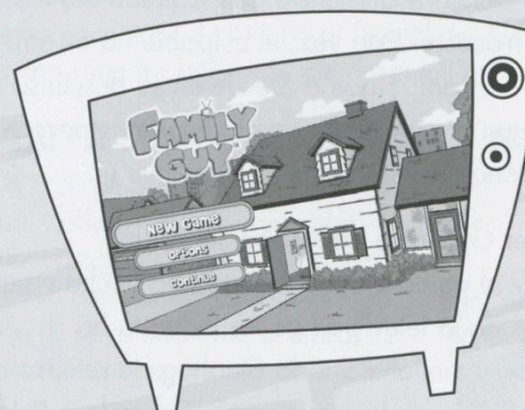
GUARDAR LA PARTIDA

AUTOGUARDAR: Tras cada nivel, el juego guardará automáticamente los progresos.

GUARDADO MANUAL: La función de autoguardado puede desactivarse en el menú de opciones.

PUNTOS DE CONTROL: Cada nivel del juego tiene diferentes fases. Esas fases se dividen en puntos de control. Si el personaje muere durante un nivel, comenzarás automáticamente desde el punto de control anterior.

Menú principal



CONTINUAR LA PARTIDA

Si el guardado automático sigue activo y seleccionas "Continuar partida" desde el menú principal, la partida continuará automáticamente desde el último punto guardado. Si el guardado automático está desactivado, deberás ir a la pantalla de carga para elegir la partida correcta.

NUEVA PARTIDA

Si deseas comenzar el juego desde el principio, selecciona "Nueva partida" en el menú principal. Observa que al comenzar una nueva partida, puede que se borren las partidas que hayas guardado anteriormente.

OPCIONES

Puedes configurar los ajustes del mando como prefieras y modificar las opciones de sonido y de vídeo.

CARACTERÍSTICAS ESPECIALES

A medida que avances en el juego, podrás desbloquear diversas características especiales a las que puedes acceder desde el menú de opciones.

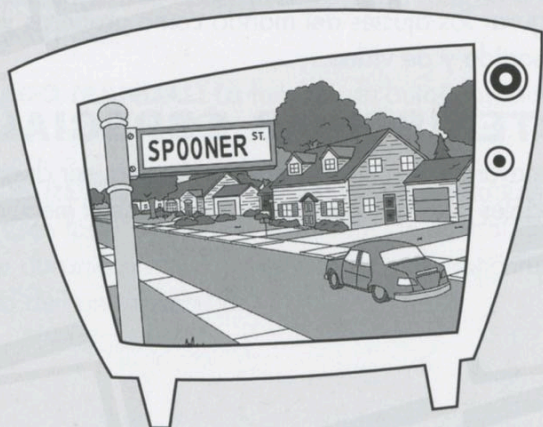
¡Bienvenido a Quahog!

Los planes para dominar al mundo del pequeño Stewie Griffin han vuelto a fracasar. Esta vez, el culpable no es otro que su hermanastro, Bertram. Sigue a Stewie en su descenso a lugares a los que ningún hombre debería viajar jamás para impedir que Bertram conquiste el mundo... antes que él.

Mientras tanto, Peter Griffin se ha lesionado en un disparatado accidente y el golpe en la cabeza le ha hecho creer que una querida estrella de la televisión de los ochenta ha secuestrado a su familia y mantiene a todo Quahog de rehén. Créeme, es menos complicado de lo que parece. Controla a Peter mientras se abre paso por Quahog para encontrar a su familia, comer cantidades ingentes de comida y restablecer el orden.

Finalmente, Brian Griffin se ha metido en un buen lío. Lo han vuelto a acusar de abusar de la valiosa perra de carreras de Carter Pewterschmidt, Seabreeze, y lo han arrestado. Para sacarlo del aprieto, tendrás que controlar a Brian en una serie de misiones de sigilo para limpiar su buen nombre.

En otras palabras, es otro día más en el tranquilo pueblo de Quahog en Rhode Island.



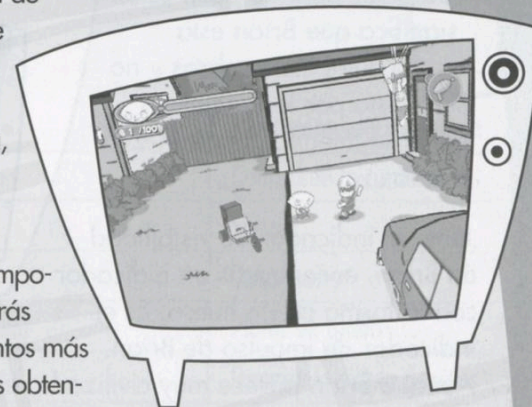
La pantalla del juego

La pantalla del juego es diferente con cada personaje. Puedes encontrar el HUD (visor frontal de datos) en la esquina superior izquierda de la pantalla.

PANTALLA DEL JUEGO DE STEWIE

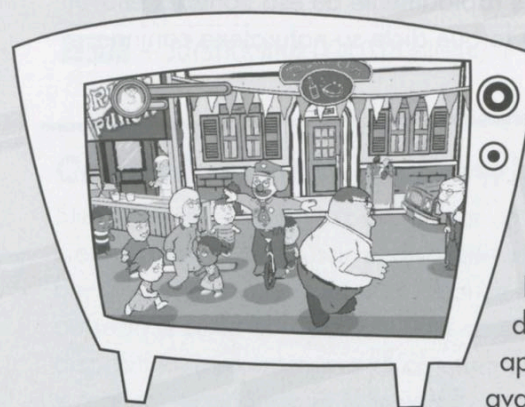
En el HUD de Stewie está su barra de salud. Cada vez que Stewie recibe daño, un porcentaje de la barra de salud desaparece. Cuando la barra de salud de Stewie se agota, la partida termina.

Debajo de la barra de salud de Stewie hay un indicador de los componentes de la pistola de rayos que irás recogiendo durante el juego. Cuantos más componentes recojas, más mejoras obtendrás para la pistola. Para obtener más información, consulta la sección del arsenal de Stewie.



LA PANTALLA DEL JUEGO DE PETER

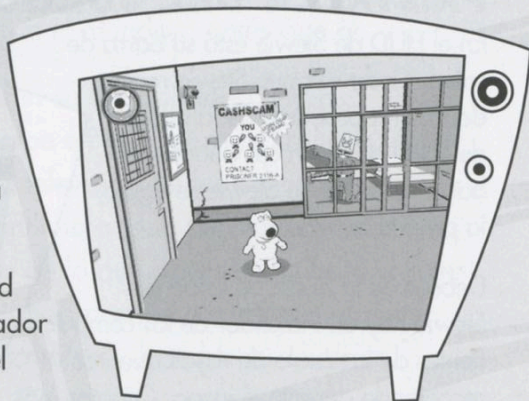
El HUD de Peter también tiene una barra de salud. Al igual que en la pantalla del juego de Stewie, la barra de salud de Peter se verá afectada cada vez que sufra daños. Cuando la barra de salud se agota, la partida termina.



Debajo de la barra de salud de Peter hay un medidor de aperitivos. A medida que Peter avanza por los niveles, recoge la comida que dejan caer los enemigos. Cada pieza de comida rellena una pequeña cantidad del medidor de aperitivos de Peter. Cuando el medidor esté lo bastante lleno, Peter podrá ejecutar una serie de ataques de aperitivo (para obtener más información, consulta la sección del arsenal de Stewie en la página 13).

PANTALLA DEL JUEGO DE BRIAN

El HUD de Brian es totalmente diferente al de Stewie y al de Peter. Brian no tiene capacidades de combate, así que tiene que escabullirse sin ser detectado. En el HUD de Brian verás una imagen de su cara dentro de un círculo verde. Cuando Brian entra en una zona de sombras del nivel, su cara dentro del círculo se vuelve transparente. Cuando pasa esto, significa que Brian está oculto entre las sombras y no será visto por los enemigos del nivel mientras permanezca en ellas.



Junto al indicador de visibilidad de Brian, encontrarás un indicador con la forma de un hueso. Es el indicador de impulso de Brian.

Aunque Brian parece muy civilizado, está sometido a los mismos instintos de cualquier perro. Ya sea ladrar a los desconocidos u orinar en público, Brian lo hará sin pensar. Pero puedes evitar estos impulsos si mantienes a Brian alejado de las cosas que le hacen reaccionar de esta manera y que podrían hacer que le descubriesen. Vigila el indicador de impulso mientras exploras un nivel. Si empieza a llenarse, tendrás que alejarte rápidamente de esa zona. Si el indicador se llena, Brian hará lo que dicte su naturaleza canina.

Controles de los personajes

STEWIE

Stewie, el bebé megalomaniaco obsesionado con la conquista del mundo, está armado con una pistola de rayos mejorable y numerosas habilidades de movimiento, incluyendo deslizarse y agarrarse.



JOYSTICK ANALÓGICO IZQUIERDO	Movimiento del personaje
JOYSTICK ANALÓGICO DERECHO	Control de la cámara
BOTÓN	Saltar
BOTÓN (en mitad de un salto)	Doble salto
BOTÓN (mantener durante el doble salto)	Flotar en globo
BOTÓN	Disparar la pistola de rayos
BOTÓN (mantener)	Ataque alternativo de la pistola de rayos
BOTÓN	Acción/Activar
BOTÓN	Gancho
BOTÓN	Fijar objetivo
+ JOYSTICK ANALÓGICO IZQUIERDO + BOTÓN	Desplazamiento lateral y disparo

Control mental de Stewie

Stewie también es capaz de utilizar su dispositivo de control mental en ciertos niveles. Para usar el dispositivo de control mental en un personaje, tienes que estar al alcance del dispositivo y mantener pulsado el botón apuntando al objetivo. Una vez bajo el influjo del dispositivo, puedes mover al objetivo con el joystick analógico izquierdo y realizar acciones con el botón .

Nota: Hay ciertos elementos en el nivel que pueden interferir con el dispositivo de control mental de Stewie. Procura evitar dichos elementos o perderás el control de la víctima.

PETER

Peter, el gran y adorable idiota que siempre dice lo que piensa. Puede realizar una serie de combos de combate cuerpo a cuerpo y movimientos especiales.



JOYSTICK ANALÓGICO IZQUIERDO

JOYSTICK ANALÓGICO DERECHO

BOTÓN X

BOTÓN □

BOTONES □ + ○ + □ (también funciona con cualquier secuencia de 3 botones que contenga □ o ○)

BOTÓN □ (cuando está cerca de un objeto arrojadizo)

BOTÓN □ (cuando transporta un objeto)

BOTÓN ○

BOTÓN ○ (durante el salto)

BOTÓN △

MANTENER EL BOTÓN R1 + BOTÓN □

MANTENER EL BOTÓN R1 + BOTÓN ○

MANTENER EL BOTÓN R1 + BOTÓN △

Movimiento del personaje

Control de la cámara

Saltar

Puñetazo

Combo

Recoger objeto

Lanzar

Patada

Patada en salto

Acción/Activar

Girar

Cargar

Ataque bulímico

¡Ataque de aperitivo!

Cuando hayas recogido suficiente comida para llenar el medidor de aperitivo, Peter podrá realizar una serie de ataques de aperitivos. Puedes ejecutar estos movimientos manteniendo pulsado el botón R1 y pulsando el botón correspondiente (consulta el diagrama de control de arriba).

Nota: El uso continuado de cualquiera de los tres ataques de aperitivos especiales consumirá el medidor de aperitivo.

GIRAR: Peter realiza un ataque giratorio que causa mucho daño a cualquier enemigo cercano.

CARGAR: La velocidad de Peter aumenta mientras arrolla a cualquiera en su camino.

ATAQUE BULÍMICO: Peter se convierte en un tornado de furia glotona, y elimina a cualquier enemigo al que toque.

BRIAN

Brian es un perro sarcástico con un humor tan seco como los martinis que se bebe. Brian usa el sigilo y la distracción para burlar a los adversarios.



JOYSTICK ANALÓGICO IZQUIERDO

JOYSTICK ANALÓGICO DERECHO

BOTÓN □ (mantener)

BOTÓN △

Movimiento del personaje

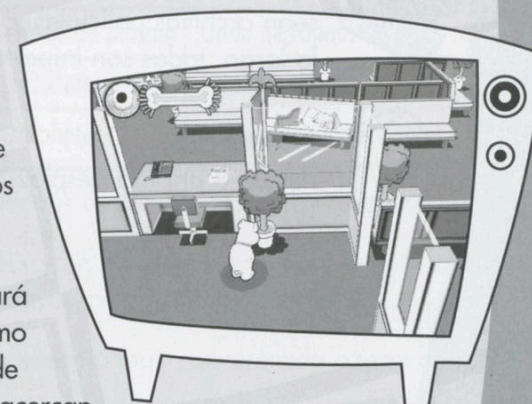
Control de la cámara

Arrastrarse

Acción/Activar

Brian de incógnito

Durante su viaje, Brian puede ponerse y quitarse muchos disfraces. Algunos son disfraces de objetos (como una lámpara) y otros son disfraces de atuendos (como animadora o vendedor). Incluso el más obtuso de los enemigos se fijará en ti si haces algo sospechoso (como moverte cuando estás disfrazado de



lámpara o si se acercan

lo bastante como para ver que eres un perro), y entonces te descubrirán.



Nota: Si el indicador de impulso se llena mientras llevas un disfraz, Brian se lo quitará. Sin embargo, si encuentras un lugar en el que esconderte tras perder el disfraz, puedes usar las sombras para esconderte mientras te lo vuelves a poner.

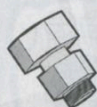
Objetos para recoger



SALUD AMARILLA:
Recupera un 25% de salud



SALUD VERDE:
Recupera un 50% de salud



COMPONENTES DE LA PISTOLA DE RAYOS:
Reúne suficientes componentes para mejorar la pistola de rayos de Stewie.



COMIDA:
Aumenta el medidor de aperitivo de Peter zampándote toda la comida que puedas.



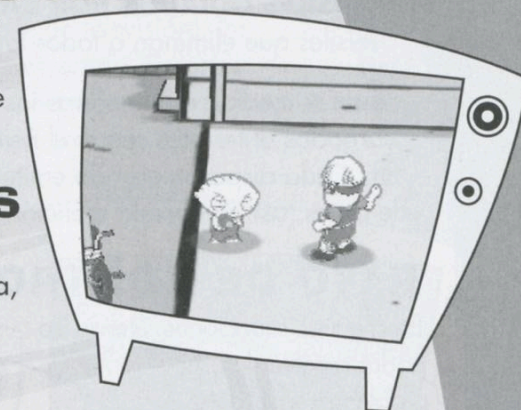
PRUEBAS:
Ayuda a limpiar el nombre de Brian recogiendo pruebas. Ya sean archivos policiales, cintas de vídeo o tickets usados, a la larga, todas son importantes.



DISFRACES:
Ayuda a Brian a desplazarse sin ser detectado.

Arsenal de Stewie

Stewie tiene dos armas diferentes a su disposición durante el juego. Son la pistola de rayos y el rayo de control mental.



PISTOLA DE RAYOS

Al conseguir los componentes de la pistola de rayos durante la aventura, podrás desbloquear las diferentes armas del arsenal de Stewie.

Número de componentes recogidos	Disparo directo	Disparo cargado adicional
20	Pistola de rayos	Disparo de dispersión
100	Bola de plasma	Disparo de dispersión
200	Bola de plasma	Artillería de plasma
300	Hiperbola de plasma	Artillería de plasma
400	Hiperbola de plasma	Onda de choque
500	Lanzacohetes	Onda de choque
600	Lanzacohetes	Misiles guiados por calor

PISTOLA DE RAYOS: El arma estándar de Stewie. Simple, pero efectiva.

DISPARO DE DISPERSIÓN: Dispara tres bolas de energía por separado. No es tan potente como la pistola de rayos, pero cubre más terreno.

BOLA DE PLASMA: Una bola de energía muy concentrada capaz de causar mucho daño.

ARTILLERÍA DE PLASMA: Lanza una bola de plasma bombeada a los enemigos, explota y elimina a todo lo que alcanza.

HIPERBOLA DE PLASMA: Una bola de plasma todavía más concentrada e inestable. Mata a la mayoría de los enemigos a los que alcanza.

ONDA DE CHOQUE: Una descarga de energía muy potente que elimina a todo lo que toca en un radio de tres metros.

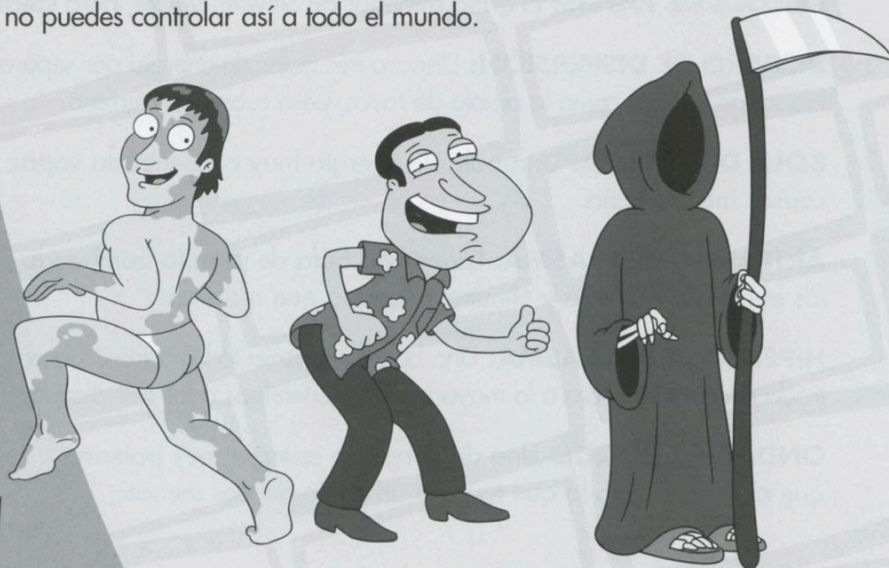
LANZACOHETES: El ataque directo más potente de Stewie.

MISILES GUIADOS POR CALOR: Una andanada de ocho misiles que eliminan a todos los enemigos de la zona.

Nota: A medida que mejoras las armas, puedes utilizar los disparos cargados anteriores según el tiempo que mantengas pulsado **el botón** . Cada disparo cargado emite un color diferente desde la pistola de rayos, así que presta atención a medida que cargas.

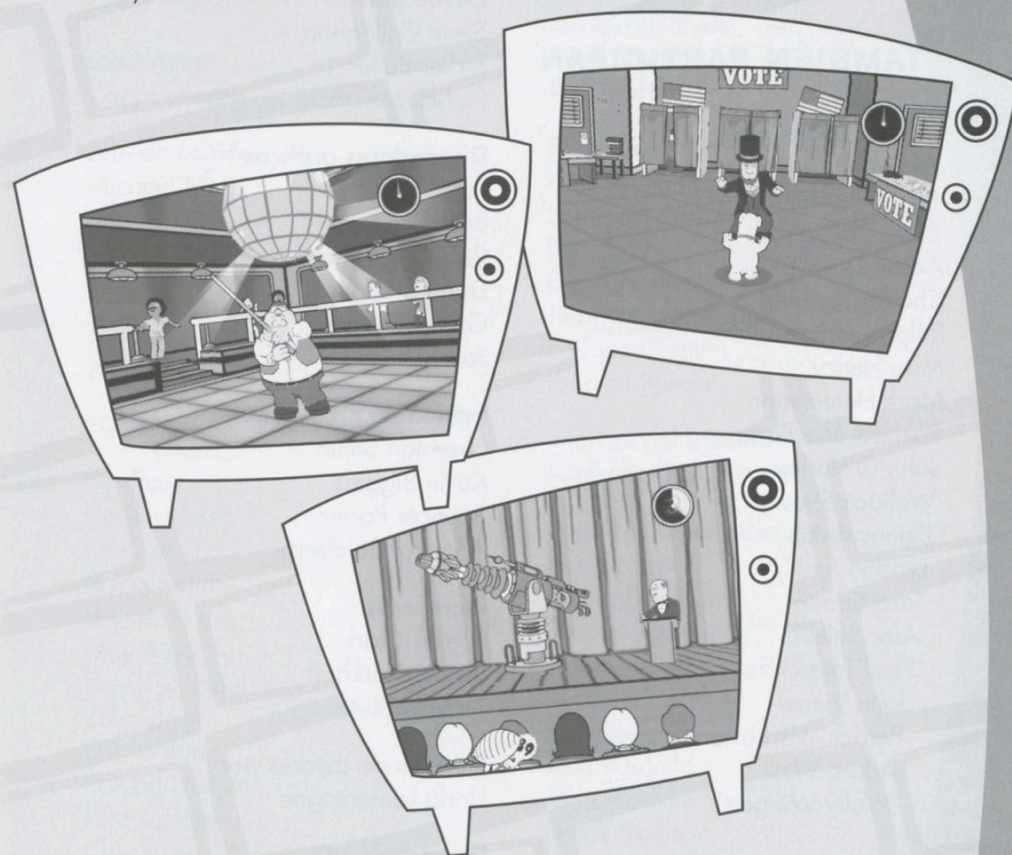
RAYO DE CONTROL MENTAL

En algunas situaciones, Stewie no podrá resolver los problemas mediante potencia de fuego. Tendrá que hacerse con el control de uno o más personajes de la zona para que cumplan su voluntad. En esos casos, la pistola de Stewie cambia y se pone su casco de control mental. Stewie puede disparar su rayo de control mental e intentar dominar a otro personaje. Si tiene éxito, entonces podrás controlar al otro personaje y podrás hacer que realice ciertas acciones (representadas por un icono de estrella resplandeciente) en beneficio de Stewie. Sin embargo, algunos de los residentes de Quahog son bastante descerebrados, de modo que no puedes controlar así a todo el mundo.



Escenas delirantes

En ciertos momentos (como en la serie de televisión), los personajes recordarán una situación divertida. En estos chistes interactivos tienes que pulsar una secuencia de botones o mover al personaje en una dirección concreta. ¡Si lo haces bien, obtendrás una bonificación!



Créditos

REPARTO

Seth MacFarlane
Alex Borstein
Seth Green
Mila Kunis

TAMBIÉN PARTICIPAN

Lori Alan
Alex Breckenridge
Max Burkholder
Kirker Butler
Steve Callaghan
Adam Carolla
Charles Durning
Ralph Garman
Mike Henry
Mark Hentemann
Rachael MacFarlane
John O'Hurley
Wallace Shawn
Danny Smith
Lyndon Smith
Tara Strong
Alec Sulkin
Fred Tatasciore
John Viener
Patrick Warburton
Adam West
Wally Wingert

EQUIPO DE PRODUCCIÓN DE PADRE DE FAMILIA

Escrito por
Steve Callaghan
Kirker Butler
Patrick Meighan

Diseñadores gráficos

Peter Shin
Brian Iles
Perry Zombolas
Dan Povenmire
Greg Colton
James Purdum

Equipo de producción

Shannon Smith
Kevin Biggins
Spencer Porter
Andrew Goldberg

Ingenieros

Patrick Clark
Shawn Kerkhoff
Jeremy Olsen

Elección de actores por

Linda Lamontagne

Director de VO

Steve Callaghan

DESARROLLADO POR HIGH VOLTAGE SOFTWARE

GESTIÓN DEL EQUIPO

Productor
Kevin Sheller

Lead Artist
Cary Penczek

Jefe de sonido
Michael Metz

Jefe de diseño
Kyle Miller

Jefe de programación
John Sanderson

EQUIPO CENTRAL

Gráficos
Corey Stisser
Fracella Dy
Shirin Rutan
Lonnie Nikirk
Tony Mecca
David C. Hauptman
Zak Oliver
Eric Widner
Roland Herran
Pete Latrofa
Chuck Lee
Markus Peekna
Dustin Risley
Jessa Carlson
Murray Kraft
Lisa Wells

Sonido/Vídeo
Dave Lapekas

Diseño
Rob Nicholls
David Pellas, Sr.
Bill Sullivan
Micah Skaritka
Pat Dolan

Asistentes de producción
Jody Coglianese
Ryan Snyder
Tom Martin

Programación
Andrew Falth
Semmy Sebastian
Ben Scott
Geoff Haines
Jerome J. Karaganis
Enrique Conty
Pradyut Panda

Interfaz del usuario
Marianne Bosch

Contribuciones adicionales
Mike Wilford
Mazin Dajani
Scott Harper
Dan Segarra
Bay Sonthipanya
Eric Stoll
Josh VanVeld
John Franklin Walker
Derek Mabson
Brandon H. Ford
Tony Lopez
Jon Newberry
Mike DeSanctis
Jeremy Hill
Curt C. Smith
Damion J.J. Davis
Starrla Lares
Terry Wellmann
Giovanni Pasteris

GESTIÓN EJECUTIVA Y APOYO

CEO/Fundador
Kerry J. Ganofsky

Chief Creative Officer
Eric Nofsinger

Presidente
John W. Kopecky

Director de contenido creativo
Matt Corso

Director de desarrollo del software
Dan Kaufman

Director de S/V
Duncan McPherson

**Jefe de desarrollo de
la interfaz del usuario**
Chad Mirshak

Jefe de información
Raymond E. Bailey

**Coordinación de la oficina y
recursos humanos**
Maggie Bohlen

TI
Mark McNeill
John R. Sippy

CONTROL DE CALIDAD

**Jefe del departamento de
control de calidad**
Mick Pack

Jefe de pruebas
Nick Muntean

Pruebas
Pete Hassett
Keith Hladik
Erik Laws
Caitlin Oliver

Agradecimientos especiales

Keith Anderson
Tom Barmore
Joe Berger
Richard Bernal
Brian Blair
Brett Bourbin
Shawn Brack
Wes Burke
Victor Duarte
Jennifer Fassett
Mark Gants
Anthony Glueck
Dan Goodman
Cef Grima
Joe Hamell
Lewis Harris
Richard Knight
Dave Leung
Mike Means
Kevin Meinert
Justin Mohlman
Dave Rodriguez
Ben Savage
Tim Schlie
Steve Schmidt
Tim Stasica
Neil Viola
Wonchul Wang
Joseph Whiteaker
Rich Wilson

Diseñador colaborador
Michael John
Method Games Inc.

PUBLICADO POR 2K

Presidente
Christoph Hartmann

VP de desarrollo del producto
Greg Gobbi

VP de marketing
Sarah Anderson

Coordinador de desarrollo
Jon Payne

Productor
Melissa Miller

**Diseño adicional del
guión y del juego**
Walt Williams

Director de marketing
Tom Bass

Coordinador del proyecto
Roozbeh Ashtyani

Director de relaciones públicas
Marci Ditter

Director de operaciones
Dorian Rehfield

**Director de gráficos,
servicios creativos**
Lesley Zinn

Coordinador de la web
Gabe Abarcar

Coordinador de producción
Jack Scalici

Diseñador de la web
John Kauderer

Analistas del juego
Walt Williams
Jim Yang

Coordinador del control de calidad
Lawrence Durham

Jefe del control de calidad
Emerson Dibley

Pruebas sénior
Kristin Kerwitz

Pruebas
Tom Anderson
David Clayton-Ready
Tobias Deibel
Marcus Drain
Jacob Faulconer
Edmond Flores
Joey Harter
Sara Irwin
Josh Jablonski
Jordan Locano
Abe Munoz
Mike Odonnell
Adrian Place
Wesley Randolph
Tiffany Rodriguez
Christo Rose
Brent Sharon
Charles Sheffield
Mark Steiner
Jessica Urban
Shayne Wells
Paul Herrera
Cash Russell
Naeem Khaja
Lucas Marsh
Cory Bernhardt
Stephen Detoma
Brian Erzen
Josh Ewing
Griffin Funk
Dan Goede
Tim Grimaud
Willie Hein
Eric Lane
Korey Mazariego
Mike Melody
Sean Miller
Neal Kameran
Matt Newhouse
Rob Newman
Rodney Phillips
Jeremie Priest
David Ready
Matt Ricciardi
John Riggs
Callista Rowlett

Alex Ruiz
Cash Russell
David Sanders
Bobby Scott
Nick Sporich
Kevin Strohmaier
Carlos Thomas
Jason Wilson

Standards Lead
Michael Greening

Standards Team
Paul Diaz
Andrew Garrett
Michael Huang
George Soluk

2K WEST

Coordinador general
Adam Sussman

Director de desarrollo empresarial
Andy Babb

Director de marketing
Jean Raymond

Asistencia adicional
Lydia Jenner
Kristin Ladner
David Barksdale
James Curry
Adam Birstock

2K INTERNACIONAL

Director General
Neil Ralley

Director de Marketing Internacional
Matthias Wehner

PR Manager Internacional
Markus Wilding

Product Manager Internacional
Lia Tsele

PR Manager Internacional
Karl Unterholzner

Directora de Licensing
Claire Roberts

2K GAMES EQUIPO DE DESARROLLO INTERNACIONAL

Jefe de desarrollo
Fernando Melo

Productores
Denby Grace
Mark Ward

Equipo de desarrollo
Dan Bailie
Sajjad Majid
Simon Picard

Director de localización
Scott Morrow

Equipo de Localización
Around the Word
Effective Media GmbH
Synthesis International Srl
Synthesis Iberia

2K GAMES QA INTERNACIONAL

QA Manager
Chris Rowley

Supervisor de localización QA
Iain Willows

Supervisor QA
Dom Giannone

Ingeniero de Mastering
Wayne Boyce

Técnicos superiores QA
Steve Manners
Alex Cox

Técnicos QA
Ian Moore
Michael Bunning
Arsenio Formoso
Russell Keawpanna
Rob Jenkins
Kephuc Nguyen
Natalie Holkham
Denver Cockell

Técnicos de Localización
Marco Angiuoni
Nicolas Adam
Alessandro Cilano
Pascal Geille
Karen Rodríguez Anadón
Alessandro Gatti
Istvan Tajnay
Sebastian Sparr
Hugo Sieiro
Sebastian Frank
Mirko Stöckigt

Equipo de publicación europeo

Adrian Lawton
Alexander Harlander
Ana Lafuente
Andreas Traxler
Anthony Dodd
Ben Payne
Ben Seccombe
Corrine Herbault
Cristiana Colombo
Emmanuel Tramblais
Fabio Gusmaroli
Federico Clonfero
Gabby Fitzgerald
Gabriel Hacker
Giovanni Oldani
Heinz Henn
Isabelle Jacober
James Crocker
James Ellingford
James Quinlan
Jan Sturm
Jochen Färber
Jochen Till
Jon Broadbridge
Jose Antonio Muñoz-Calero
Fernandez
Leigh Harris
Mark Lugli
Monica Puricelli
Nasko Fejza
Nguyen Doan
Nico Grupp
Olivier Troit
Onno Bos
Raquel Garcia Gonzalez
Rob Bartholomew
Rob Donald
Sandra Dosch
Sandra Melero
Sandrine Chatrenet
Sarah Seaby
Serhad Koro
Simon Ramsey
Tom Baker
Tracey Chaplin
Valentine Heliot
Warner Guinée
Zoran Roso

Agradecimientos especiales

David Boutry
Kirker Butler
Steve Callaghan
Alice Chuang
Scott DeFreitas
David Edwards
Dan Einzig
Ryan Etrada
Kevin Flynn
Steve Glickstein
David Ismailer
Linda Lamontagne
Russell Lewis
Jerry Luna
Seth MacFarlane
Patrick Meighan
Xenia Mul
Tim Perry
Peter Shin
Drew Smith
Take-Two Sales
Nan Teh
Andrew "Moose" Warywoda
Natalya Wilson
Peggy Yu

Licencias y material promocional de Twentieth Century Fox

Agradecimientos especiales al personal de Twentieth Century Fox que han proporcionado su talento y ayuda en la creación de este juego.

Usa Bink Video. Copyright © 1997-2006 por RAD Game Tools, Inc.

GARANTÍA

Esta GARANTÍA LIMITADA DE SOFTWARE Y ACUERDO DE LICENCIA (este "Acuerdo"), y otras cláusulas especiales, constituye un acuerdo legal entre Usted (ya sea como individuo o entidad) y Take-Two Interactive Software, Inc. sus afiliados y licenciarios (en conjunto, el "Propietario") acerca de este producto de software y los materiales contenidos en él y relacionados con el mismo. Si Usted instala y/o usa el software, se considerará que ha aceptado someterse a las condiciones establecidas por este Acuerdo. Si Usted no está conforme con las condiciones de este Acuerdo, debe devolver este software junto a los materiales que lo acompañan (incluyendo cualquier hardware, manual y otros materiales impresos) al lugar donde los ha obtenido, junto con el recibo para que le sea reembolsado su importe íntegro. Concesión de licencia limitada no-exclusiva. Este Acuerdo le permite usar una (1) única copia del programa o programas de software (el "Software") incluido con este producto para su uso personal en un único ordenador doméstico o portátil. El Software se considera "en uso" en un ordenador cuando está cargado en la memoria temporal (por ejemplo, la RAM) o instalado en una memoria permanente (por ejemplo, disco duro, CD-ROM u otro dispositivo de almacenamiento) de dicho ordenador. La instalación en un servidor de red está estrictamente prohibida, salvo bajo una licencia de red especial y separada obtenida del Propietario; este Acuerdo no sirve para dicha licencia de red especial. La instalación en un servidor de red constituye un "uso" que está sometido a las condiciones de este Acuerdo. Esta licencia no es una venta del Software original o de cualquier copia del mismo. Posesión de la propiedad intelectual. El Propietario y sus licenciarios, según corresponda, retienen todo el derecho, título e interés sobre este Software, así como los manuales, empaquetado y otros materiales escritos adjuntos (en conjunto, los "Materiales que lo acompañan"), incluyendo, pero no limitándose a, marcas comerciales, secretos comerciales, nombres comerciales, derechos de propiedad, patentes, títulos, códigos informáticos, efectos audiovisuales, temas, personajes, nombres de personajes, historias, diálogos, ajustes, diseños gráficos, efectos de sonido, trabajos musicales y derechos morales. El Software y los Materiales que lo acompañan están protegidos por la ley de copyright de los Estados Unidos y las leyes de copyright y acuerdos aplicables del resto del mundo. Todos los derechos reservados. El Software y los Materiales que lo acompañan no pueden ser copiados, reproducidos o distribuidos de ninguna manera o medio, ya sea íntegramente o en parte, sin el consentimiento escrito previo del Propietario. Cualquier persona que copie, reproduzca o distribuya este Software o los Materiales que lo acompañan, ya sea íntegramente o en parte, de cualquier manera y por cualquier medio, estará violando conscientemente las leyes de copyright y estará sujeto a las penas civiles o criminales correspondientes. Copias de Seguridad o archivado. Después de instalar el Software en la memoria permanente de un ordenador, puede conservar y usar el disco o discos originales y/o CD-ROM (el "Medio de almacenamiento") únicamente a modo de copia de seguridad o a efectos de archivo. Restricciones. Salvo por lo descrito específicamente en este Acuerdo, a Usted no se le permite copiar o reproducir el Software o los Materiales que lo acompañan; modificar o preparar copias derivadas basadas en el Software o los Materiales que lo acompañan; distribuir copias del Software o los Materiales que lo acompañan mediante venta, cesión de propiedad o de cualquier otro tipo; alquiler, arrendamiento, o préstamo, del Software o los Materiales que lo acompañan; o exhibir el Software o los Materiales que lo acompañan públicamente. Se le prohíbe expresamente transmitir el Software o los Materiales que lo acompañan electrónicamente o de cualquier otro modo por Internet o por cualquier otro medio o a cualquier otra entidad. Se le prohíbe expresamente vender o usar cualquiera de los personajes u otros componentes del juego para cualquier propósito. Se le prohíbe expresamente vender u obtener beneficios de cualquier nivel, pack de expansión, secuela u otros elementos basados o relacionados con el Software o los Materiales que lo acompañan. Si Usted crea niveles, packs de expansión, secuelas u otros elementos del Software usando el editor de niveles del Software incluyendo la construcción de nuevos niveles (en conjunto, las "Modificaciones"), está Usted sujeto a las siguientes restricciones: (i) El editor de niveles del Software, las herramientas de desarrollo asociadas y la documentación (en conjunto, "SDK") se consideran separadas del Software en el sentido de que no están garantizadas ni están cubiertas por el servicio técnico del Propietario. No obstante, la compañía desarrolladora del juego retiene todos los derechos intelectuales y de copyright del SDK, tal y como se especifica en esta licencia, (ii) Sus Modificaciones deben requerir una copia completa y registrada del Software para funcionar, (iii) No puede distribuir una Modificación que contenga un archivo ejecutable que haya sido cambiado o modificado de ningún modo; (iv) Sus Modificaciones no deben contener materiales difamatorios ni injuriantes, ni ningún otro material ilegal, escandaloso o que atente contra los derechos de privacidad o publicidad de cualquier tercera persona. No debe contener ninguna marca comercial, trabajo protegido por copyright u otras propiedades de terceros; (v) Sus Modificaciones deben distribuirse de forma exclusivamente gratuita. Ni Usted ni ninguna otra persona o entidad puede vender, explotar comercialmente en modo alguno o comprar a nadie por el uso de las Modificaciones sin la licencia del Propietario. El propietario promueve la distribución no comercial de Modificaciones de calidad. Si Usted desea distribuir comercialmente sus Modificaciones, contacte con el Propietario en la dirección proporcionada más abajo para saber los términos y condiciones bajo las cuales las Modificaciones pueden ser distribuidas comercialmente; (vi) Sus Modificaciones no estarán cubiertas por el servicio técnico del propietario. Las prohibiciones y restricciones en esta sección se aplican a cualquiera que posea el Software o cualquiera de las Modificaciones creadas por Usted. NO SE LE PERMITE REALIZAR INGENIERIA INVERSA, DESCOMPILAR O DESENSAMBLAR EL SOFTWARE O LOS MATERIALES QUE LO ACOMPAÑAN DE NINGÚN MODO. Cualquier copia del SOFTWARE o DE LOS MATERIALES QUE LO ACOMPAÑAN que no esté específicamente permitida por este Acuerdo supone una violación del acuerdo.

SOPORTE TÉCNICO

Si tienes algún problema técnico con este juego, puedes ponerte en contacto con la línea de atención al cliente llamando al 807 300 307 (coste máximo de la llamada 0.81€ min. desde fijo y 1.05€ min desde móvil, impuesto incluidos) de lunes a sábado de 9.00 de la mañana a 2.00 de la madrugada.

Únicamente se resolverán dudas de carácter técnico o de instalación. En ningún caso, se facilitarán trucos o guías del juego.

Por favor, cuando vayas a ponerte en contacto con la línea de Atención al Cliente, procura tener preparada toda la información referente al producto: título del juego, manual y consola, de esta forma agilizaremos la solución a tu problema.

Producto distribuido por Take Two Interactive España S.L.

C/Comunidad de Madrid, 35-bis

1ª Planta. Oficina 25

28230 Las Rozas (Madrid)

Customer Services Numbers

- **Australia** ————— **1300 365 911** —————
Calls charged at local rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Österreich** ————— **0820 44 45 40** —————
0.116 Euro/Minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Belgique/België/Belgien** ————— **011 516 406** —————
Prix d'un appel local. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Danmark** ————— **70 12 70 13** —————
Man-fredag 15-21; Lør-Søndag 12-15. Ring venligst kun til disse kundeservicenumre vedrørende hardwaresupport til PlayStation-produkter.
- **Suomi** ————— **0600-411911** —————
17.00-21.00 ma-to, 0.79 Euro/min. Tätä asiakaspalvelunumeroa voi käyttää vain PlayStation-tuotteiden laitteistotukeen liittyvissä kysymyksissä.
- **France** ————— **0820 31 32 33** —————
Prix d'un appel local - ouvert du lundi au samedi. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **Deutschland** ————— **01805 766 977** —————
0,12 Euro/minute. Rufen Sie diese Kundendienstnummern bitte nur an, wenn Sie Hardware-Support für PlayStation-Produkte benötigen.
- **Ελλάδα** ————— **00 32 106 782 000** —————
Εθνική Χρέωση. Παρακαλείστε να τηλεφωνείτε σε αυτούς τους αριθμούς του Τμήματος Εξυπηρέτησης Πελατών μόνο για θέματα υποστήριξης υλισμικού των προϊόντων PlayStation.
- **Ireland** ————— **0818 365065** —————
All calls charged at National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Israel** ————— **09 971170** —————
Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Italia** ————— **199 116 266** —————
Tariffa Nazionale. Chiamare questi numeri del Servizio Clienti solamente se si necessita di assistenza relativa all'hardware dei prodotti PlayStation.
- **Malta** ————— **23 436300** —————
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Nederland** ————— **0495 574 817** —————
Interlokale kosten. Bel deze klantenservicenummers alleen bij hardwareproblemen met PlayStation-producten.
- **New Zealand** ————— **09 415 2447** —————
National Rate. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.
- **Norge** ————— **81 55 09 70** —————
Mon-Fre 15-21; Lør-Søndag 12-15. Vennligst ring disse kundeservicenumrene bare for maskinvarestøtte i forbindelse med PlayStation-produkter.
- **Portugal** ————— **707 23 23 10** —————
Contacte-nos através destes números de Assistência ao Cliente para obter assistência técnica (hardware) apenas para produtos da PlayStation.
- **España** ————— **902 102 102** —————
Tarifa nacional. Al llamar a estos números del Servicio de atención al cliente sólo obtendrá asistencia para los productos PlayStation.
- **Sverige** ————— **08 587 822 25** —————
Mån-Fre 15-21, Lør-Søndag 12-15. Ring endast dessa kundeservicenummer för maskinvarusupport av PlayStation-produkter.
- **Suisse/Schweiz/Svizzera** ————— **0848 84 00 85** —————
Tarif appel national / Nationaler Tarif / Tariffa Nazionale. Veuillez composer les numéros du service après-vente pour recevoir une assistance technique destinée uniquement aux produits PlayStation.
- **UK (network Gaming Only)** ————— **08702 42 22 99** —————
- **UK (all other enquiries)** ————— **08705 99 88 77** —————
National rate. Calls may be recorded for training purposes. Please call these Customer Service Numbers only for hardware support of PlayStation products.